

<<角色全解>>

图书基本信息

书名：<<角色全解>>

13位ISBN编号：9787811113792

10位ISBN编号：7811113791

出版时间：2008-6

出版时间：东华大学出版社

作者：史天赫 等编著

页数：233

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<角色全解>>

内容概要

CG是当今世界上最为顶尖而又范围广范的媒体设计范畴之一。

随着动画艺术的不断发展，创作手法也越来越多样。

三维动画以全新的视觉效果出现在银幕上，并在动画制作领域普及开来。

Maya是目前世界上最优秀的三维动画制作软件之一，也在现实生活的各个领域发挥着越来越大的作用。

本书作者都是使用Maya的行家里手，他们将多年制作、教学的经验在本书进行了汇总，全面系统地介绍了创建角色模型和角色动画方面的知识。

本书共分为七大部分。

主要包括卡通角色与模型结构实例、材质、灯光及渲染、绑定、动画制作、三维制作的分层渲染与后期合成。

CG是当今世界上最为顶尖而又范围广范的媒体设计范畴之一。

随着动画艺术的不断发展，创作手法也越来越多样。

三维动画以全新的视觉效果出现在银幕上，并在动画制作领域普及开来。

Maya是目前世界上最优秀的三维动画制作软件之一，也在现实生活的各个领域发挥着越来越大的作用。

本书作者都是使用Maya的行家里手，他们将多年制作、教学的经验在本书进行了汇总，全面系统地介绍了创建角色模型和角色动画方面的知识。

本书共分为七大部分。

主要包括卡通角色与模型结构实例、材质、灯光及渲染、绑定、动画制作、三维制作的分层渲染与后期合成。

本书结合实际的动画生产流程把制作中的技术内幕、专业流程中火至项目流程文件管理，小至道具命名都一一和盘托出。

具有启发性、指导性与实用性。

让有志于这方面的读者都能更深入地了解到实际生产流程细节，并把CG生产中的每一环节都用最简单商观的方法向读者解说，令读者从初学到实际系统的生产都能轻松把握，从而达剑最终学目的。

另外，光碟巾附带所有实例部分练习义件，能让读者更直观地了解到最终的制作参数与文际得出的结果，令读者更为容易地了解制作过程。

<<角色全解>>

书籍目录

前言第一章 CG在影视中的应用第二章 卡通角色与模型结构实例 第一节 角色的设定与结构分析
第二节 MAYA中的建模类别 第二节 卡通角色MAYA制作实例第三章 卡通角色的材质 第一节 卡通模型的UV分法 第二节 卡通模型的SHADER调节 第三节 卡通模型的贴图绘制第四章 卡通角色的灯光和渲染 第一节 光的简单介绍 第二节 MAYA的灯光 第三节 MAYA全局渲染设置 第四节 MAYA7的分层渲染 第五节 MENTAL RAY渲染器第五章 卡通角色的绑定 第一节 卡通模型的骨骼与真实骨骼的区别与关系 第二节 卡通模型的骨骼设定 第三节 卡通模型的骨骼动力学设置 第四节 模型的蒙皮第六章 卡通角色的动画制作 第一节 动画的发展史 第二节 动画前的准备工作 第三节 动画的规律和技巧 第四节 动画的制作第七章 卡通角色三维制作的分层渲染与后期合成 第一节 后期合成的简单介绍 第二节 色彩知识与视频格式 第三节 SHAKE的由来与特点 第四节 SHAKE的界面与元素 第五节 实例应用参考文献

<<角色全解>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>